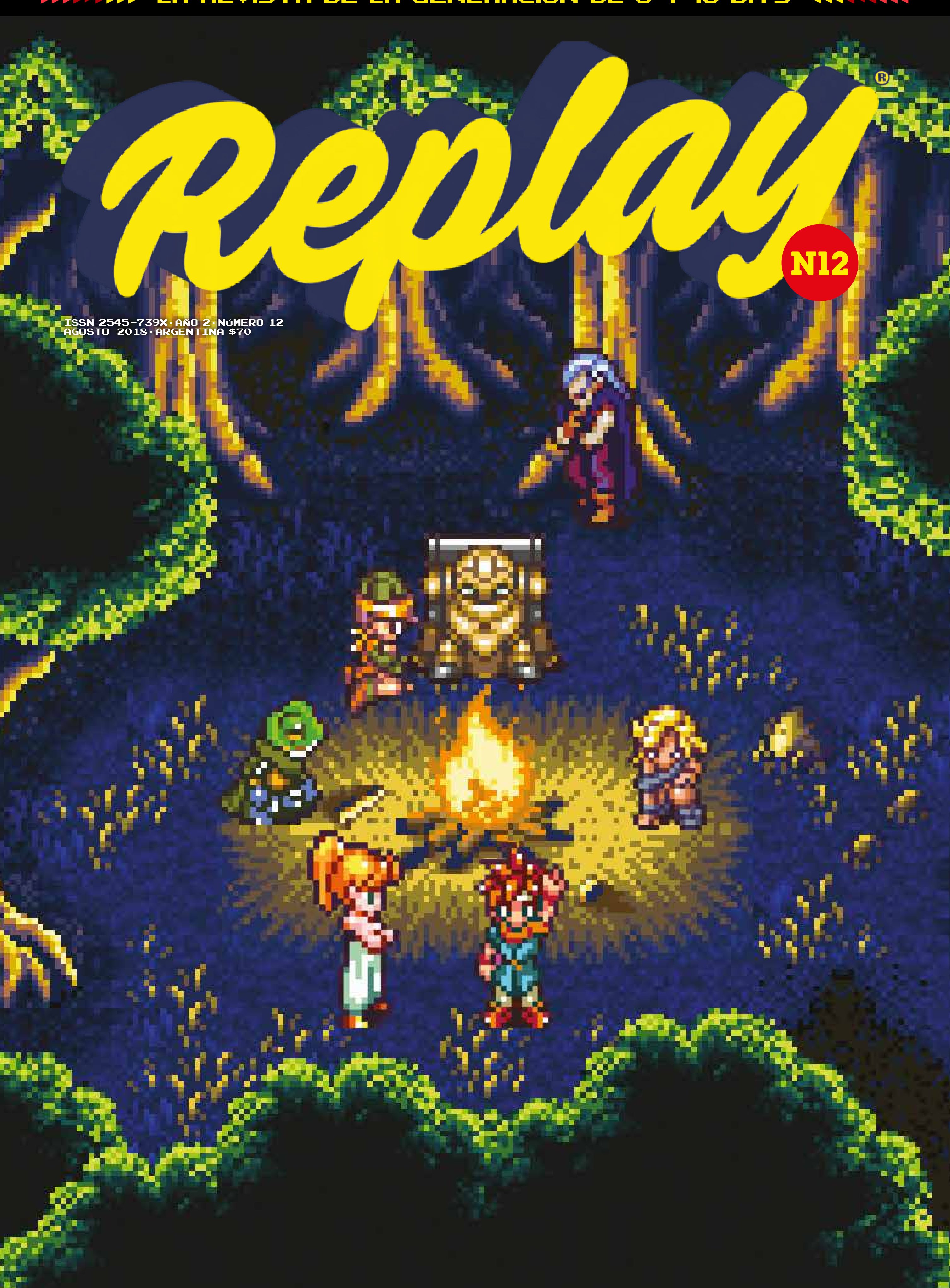
LA REVISTA DE LA GENERACIÓN DE 8 Y 16 BITS



ISSN 2545-739X · AÑO 2 · NÚMERO 12
AGOSTO 2018 · ARGENTINA $70

¡ATENCIÓN!

DESDE EL PRÓXIMO NÚMERO REPLAY SOLO SE CONSEGUIRÁ POR SUSCRIPCIÓN Y VENTA ONLINE ANTICIPADA



PARTICIPÁS TODOS LOS NÚMEROS POR UNA TAZA Y UN PORTARREVISTAS

SORTEOS Y REGALOS ENTRE TODOS LOS SUSCRIPTORES

MIGHTY MOUSTACHE ROBOT — DARK BOX

RESERVATE YA TU PRÓXIMO EJEMPLAR EN:

revistareplay.com.ar/suscriptores

 Revista Replay   @revista_replay  revistareplay



POWER

▸▸▸ THE SUN IS THE SAME IN A RELATIVE WAY BUT YOU'RE OLDER ◂◂◂

Cierta tarde, hace casi veinte años, encontré en la vidriera de un local de videojuegos un juego con un nombre críptico: *Super Mario RPG*. La parte de "Super Mario" del título la entendía, pero ¿qué era esa misteriosa combinación de consonantes? ¿Una sigla? ¿Un error en la label del cartucho?

Teniendo fe en el plomero de Nintendo, terminé comprando el juego esperando algo similar al *Super Mario World*, el cual una vez había podido probar en un local, pero que tuve que abandonar por no poder costearlo. Para mi sorpresa, encontré algo muy diferente de lo esperado: diálogos largos, un sistema de combate por turnos, niveles y poderes que se iban desbloqueando, escenas que tenían un poco de humor, un poco de tragedia, un poco de aventura, todas cruzándose para nutrir la trama principal... Me voló la cabeza. Al terminarlo (unas tres o cuatro veces), empecé a buscar más títulos de este género misterioso. Eran imposibles de encontrar: no era exactamente el género que más vendía, y los locales empezaban a enfocarse en la venta del 64 y la Play.

No volví a conseguir otro RPG para la consola. Durante mucho tiempo, esa sigla se convirtió en una leyenda lejana para mí, un mundo fantástico que escondía otros mundos fantásticos, todos inaccesibles. Años más tarde, cuando pude conseguir una computadora, alguien me mencionó que algún brujo había creado una forma de emular los juegos de las consolas en computadora. ¡Oh, cómo ardía ese módem de 56k mientras bajaban los roms como cataratas!


¡IMPOSIBLES DE EMULAR. ¿DÓNDE ESTARÁN AHORA AQUELLOS JUEGOS MECÁNICOS?

Los tesoros de Squaresoft, las joyas de Enix... De repente, toda esa biblioteca prohibida formaba listas en carpetas en el escritorio. Fue de esa manera que pude finalmente volver a ese mundo lejano de los RPG, donde conocí juegos que me marcaron a tal punto que dediqué varios años al desarrollo de mi propia saga de RPG –de distribución gratuita– teniendo los más elementales conocimientos de programación y diseño.

En este número de **Replay** me di el gusto de volver a uno de los mejores RPG de todos los tiempos, al que también muchos consideran uno de los mejores videojuegos más allá de su género: *Chrono Trigger*. Así que agarren el collar y salten al portal temporal que se viene un numerazo.


gBot


equipo Replay | Año 2 · Nº12
Agosto 2018

Diseño y dirección: Juan Ignacio Papaleo **Editores:** Ezequiel Vila y Sergio Rondán **Jefe de redacción:** Carlos Andrés Maidana **Redactores:** gBot, Jimena Nymeria, Enrique D. Fernández, Christian Gulisano
Colaboran en este número: Agostina Derossi **Corrección:** Hernán Moreno **Fotografía:** Hernán Paz **Retoque digital:** Romina Tosun

Esta edición se terminó de imprimir en el mes de agosto de 2018.

INTRO

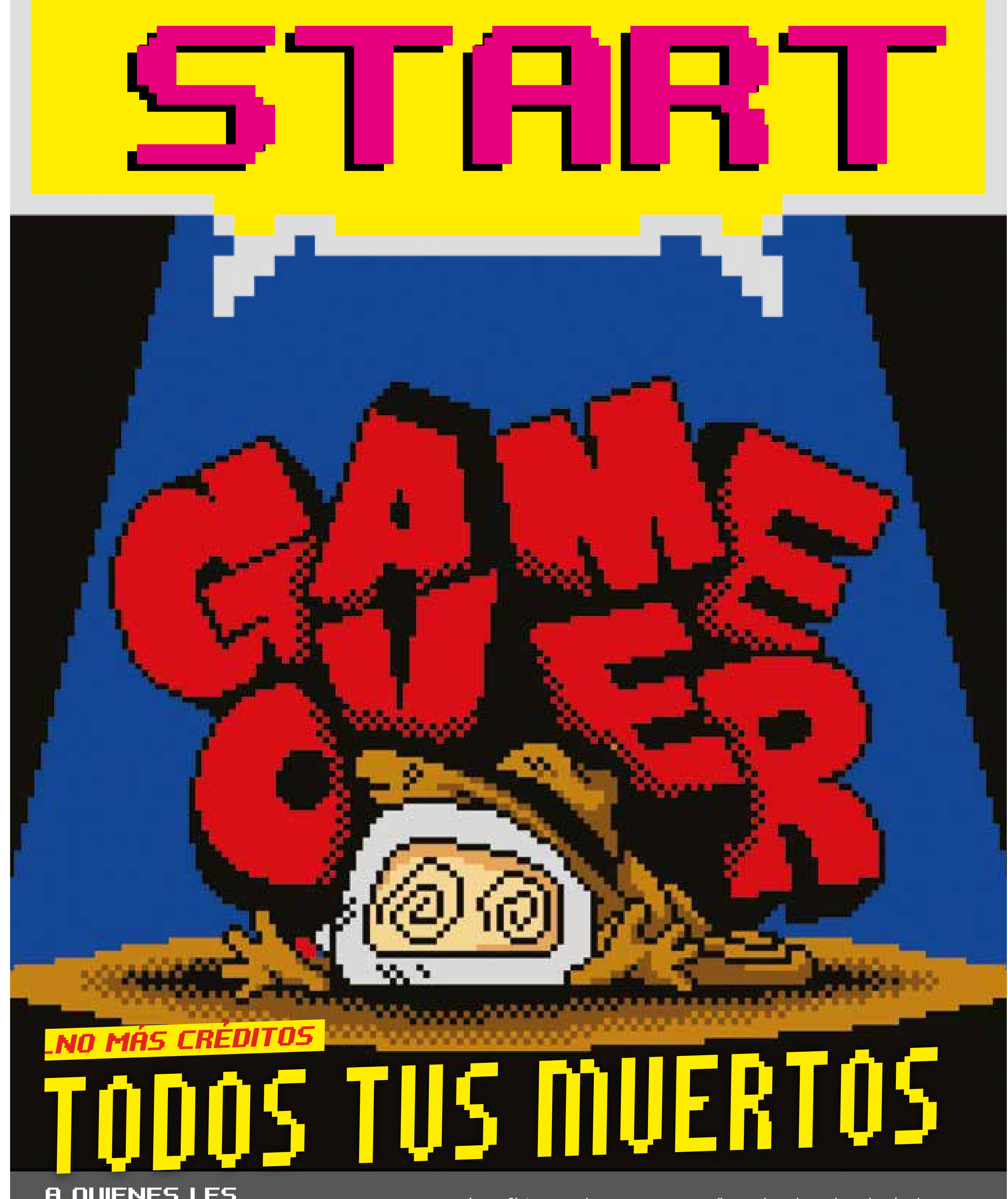
EN LOS COMIENZOS DEL SIGLO XX, UN GRUPO DE PERVERSOS CAZADORES FURTIVOS CAZABA ANIMALES NEGLIGENTEMENTE HASTA DEJARLOS AL BORDE DE LA EXTINCIóN.

.ARCADE

HOLA... HABLA EL GUARDAPARQUE. ¡¿QUé?! ESCUCHAME, ¡NO FRACASAREMOS EN DERROTARLOS!

GROWL

1P



.NO MÁS CRÉDITOS

TODOS TUS MUERTOS

A QUIENES LES DEBEMOS LO QUE JUGAMOS AHORA.

.TXT KABUTO

En este último tiempo pasaron a la eternidad dos figuras sobre las que nos gustaría escribir unas líneas. Si bien ambas noticias trascendieron en alguna medida en los medios digitales masivos, creímos pertinente darles un espacio en este medio que, por su carácter físico, puede ser preservado "hasta el fin de los tiempos".

Estas dos personas fueron Shoji Mizuno, creador del mítico personaje Bomberman como lo conocemos hoy, y Ted Dabney, cofundador de la histórica Atari.

3, 2, 1, BOOOM

Shoji Mizuno dio su paso a la inmortalidad a la edad de 58 años, en junio pasado. Padre diseñador del inconfundible Bomberman, el "astronauta" ponebombas al cual más de uno condenó a perecer encerrado entre sus propios artefactos explosivos y alguna inoportuna pared. De una inicial forma humanoide hasta sus versiones más caricaturescas obra de Shijo, nuestro simpático personaje supo abrirse camino desde la década de los ochenta hasta el día de la fecha como un ícono dentro de la cultura del gaming.

Muchos querrán ponerlo, quizá, como un eterno "B-lister", pero con ▶▶

más de cincuenta títulos en infinidad de plataformas, poco de segundón tiene nuestro explosivo amigo.

Si bien *Bomberman* es su obra más icónica, Shoji Mizuno supo también producir mucho más contenido relevante durante su trabajo en la ya extinta Hudson Soft, por ejemplo, su trabajo vinculado con *Adventure Island*. También estuvo detrás del animé de *Beyblade*, serie que se lanzó para potenciar la venta de los peculiares trompos que usan los niños de hoy en día.

Tomémonos un minuto para recordar esas intensas partidas de *Bomberman* multiplayer, de frenéticas encerronas para morir detonados por explosivos propios o ajenos, o aquellos enemigos indescifrables con forma de lamparita color rosado que bailaban de aquí para allá en un escenario verde inconfundible.



Luego de su temprana separación de Atari, Ted siguió su vida como ingeniero informático para luego retirarse a una apacible vida como dueño de una "tienda de alimentos", léase un "mercadito".

Mizuno trabajó también en juegos como *Mario Party 4* y *Bloody Roar 2* y fue diseñador de los personajes de la serie animada *Beyblade*.

***SIN ATARI, PROBABLEMENTE NO EXISTIRÍAN LOS VIDEOJUEGOS; SIN *BOMBERMAN*, NO EXISTIRÍA LA FRUSTRACIÓN DE QUEDAR ENCERRADO ENTRE TUS BOMBAS Y UNA PARED.**

Fui de los primeros, por un rato

Nuestro segundo homenajeado es el longevo y poco recordado (hasta la fecha) Ted Dabney, quien falleció a la edad de 81 años. Ted fue, en esa lejana y nebulosa década de los 70, junto con Nolan Bushnell, cofundador de la histórica y paradigmática Atari (llamada en su momento "Syzygy"), empresa pionera en la industria de los videojuegos.

Atari, que durante los 70 y parte de los 80 supo ser la empresa más grande y exitosa de la industria de los videojuegos, por no decir la única, es y será un inevitable punto de referencia para todas las personas que tomen un joystick. Atari supo ser el puntapié inicial de lo que es la industria sin importar que hoy no sea ni remotamente el gigante que se atrevió a bajarle el pulgar a Nintendo sin saber qué se le venía.

Dabney no solo estuvo ahí cuando Atari se inició, sino que fue una pieza fundamental de la historia de los videojuegos. Fue uno de los artífices del *Computer Space* (1971), el primer videojuego de arcade comercial, anterior al megaéxito de Atari, el *Pong*.

Más allá de todo esto, la odisea de Dabney fue breve ya que, a dos años de fundar la compañía, decidió dar un paso al costado: el monstruo era demasiado grande y no paraba de crecer, y no pararía hasta muchos años después con la famosa crisis del 83.

El contexto para esta temprana salida de la industria de la persona que sentó las bases fundamentales en el desarrollo del hardware del fichinaje setentista puede leerse en una entrevista dada al Computer History Museum en el año 2012, en la cual Dabney señala: "*... Ese fue el final por mi parte con Atari. Porque era solo... Bueno, en realidad, Nolan me había dicho que si no vendía mi parte, (él) transferiría todos los activos a otra corporación y me dejaría sin nada de todos modos. Entonces, ya sabes, mejor lo vendía*".

Luego Dabney se dedicaría a otras cosas, pero la semilla ya estaba plantada.

Adiós, amigos

Tanto Mizuno como Dabney son una porción de la historia del gaming, llena de héroes, traidores, villanos y personas que desde lugares especiales hicieron posible esto que existe hoy. Sin ellos, lo que conocemos no existiría como tal. Desde este espacio recordamos a estos dos caballeros que abandonaron el mundo de los vivos para ser un granito de arena más en la historia del gaming.

EL ESLABÓN PERDIDO

UN AFICIONADO RESUCITÓ UNA AVENTURA INÉDITA Y BIZARRA DEL *DONKEY KONG* DESDE LAS ENTRAÑAS DE UN DISQUETE. SÍ, LEYERON BIEN, DE UN DISQUETE.

.TXT ENRIQUE D. FERNÁNDEZ

Durante más de 30 años, los fieles seguidores del *Donkey Kong* soñaron con deleitarse alguna vez con el *Donkey Kong 3: The Great Counterattack*, una secuela oficial de la franquicia que se creía olvidada. Seguro se preguntarán qué diferencia guarda con el tercer episodio que todos conocimos. Se trata de una adaptación que la compañía Hudson Soft lanzó de manera exclusiva para el mercado japonés en 1984, bajo el nombre de *Donkey Kong 3: Dai Gyakushu*.

Todo sucedió hace unos meses, cuando un grupo de fanáticos que compró a través de Yahoo! Auctions una copia en disquete de la versión Sharp X1 pudo extraer los datos para hacerlos compatibles con un emulador.

En esta edición, el personaje de Stanley no tiene plataformas donde saltar, sino que solo puede moverse a los costados para disparar; además de que es atacado por naves en lugar de insectos; y se incluyen escenarios lisérgicos como fondo de pantalla para cada nivel, entre los que aparecen pirámides, volcanes, extraterrestres e incluso una nube en forma de hongo.



Link del emulador: goo.gl/Qslpoc
Link del juego: goo.gl/peQ2GX



EL ATAQUE OCHENTOSO

***198X* NOS LLEVA A ESA DÉCADA EN LA QUE MUCHOS JUGAMOS Y A LA QUE TODOS QUEREMOS VOLVER.**

TXT CHRISTIAN GULISANO

Los salones arcade florecieron en la década del 80 y, para muchos, significaron el primer contacto con el mundo de los videojuegos. Y es justamente allí donde nacieron grandes géneros que con el correr del tiempo se convertirían en estándares dentro de la industria. Imaginemos entonces lo que sería disfrutar de todos esos géneros 100% arcade en un solo título, sin necesidad de pegarse un viaje hasta algún fichín perdido de la Costa Atlántica. *198X* nos da esa posibilidad, combinando en un mismo juego shoot 'em up, beat 'em up, carrera, lucha y RPG. Todos están entrelazados en una trama ambientada en los ochenta, en la cual interpretamos a un adolescente marginal que descubre un antro recreativo donde lo real y lo virtual se fusionan entre sí. En ese lugar iniciamos una épica historia, en la cual deberemos demostrar todo lo que aprendimos luego de gastar créditos a troche y moche en Playland, Sacoa y locales de barrio.

***198X COMBINA EN UN MISMO JUEGO SHOOT 'EM UP, BEAT 'EM UP, CARRERA, LUCHA Y RPG.**

La propuesta es muy atractiva, y lo revelado hasta ahora nos muestra un trabajo visual de gran calidad, que combina un estilo propio y a la vez gráficos que representan muy bien cada género en cuestión. El título es de Hi-Bit, un estudio independiente radicado en Estocolmo, pero que cuenta entre sus filas con colaboradores de muchos países. El proyecto, financiado en Kickstarter, marcha muy bien y está superando con creces el monto inicial. Si todo sigue sobre ruedas, *198X* será lanzado en marzo del año que viene para PC, PS4, Xbox One y Switch, y sin duda será un título al cual pasarle la tarj... Mejor dicho, ponerle unas fichas.

Más info: kickstarter.com/projects/1103388577/198x



5 FICHAS X $1. ALTO FLASHBACK VAMOS A TENER CON ESTE JUEGO.

HIGH SCORES AGOSTO 2018 REPLAY

	NOMBRE	PLATAFORMA	FECHA	LUGAR*	PUNTAJE
WONDER BOY	JUL	ARCADE	20/02	ACS	741.950
CACABORG	OGT	PINBALL	08/06	MMM	25.006.540
CIRCUS CHARLIE	LUCIANO MCBRIDE	NES	08/06	MMM	34.360
NAVE	PAL	ARCADE	28/07	C3	14:00:41:25
1942	LUIFA	ARCADE	25/07	ACS	682.700

*ACS: ARCADE CLUB SOCIAL, MMM: MUERE MONSTRUO MUERE, C3: CENTRO CULTURAL DE LA CIENCIA



NO PODEMOS DEJAR DE MENCIONAR TÍTULOS Y MÁS TÍTULOS DE LA C64, MAQUINOLA QUE CALÓ HONDO EN LA CULTURA DEL GAMER ARGENTINO. ESTA VEZ LE TOCA A UN JUEGO ALEMÁN QUE NOS DEVUELVE A UNA ÉPOCA DORADA DE LOS JUEGOS MULTIJUGADORES.

.TXT SERGIO ANDRÉS RONDÁN

HACKEANDO LA C64 CON TAPITAS DE NESCAFÉ

A la hora de jugar jueguitos, los niños y niñas que nacimos en la época previa a Internet solíamos juntarnos con amigos o vecinas para echarnos juntos unas partidas de *Tetris* o *Mortal Kombat*. Gran parte de nuestra vida gamer estuvo signada por transpirar en conjunto los mismos joysticks una y otra vez. Las más de las veces, fueron juegos *two player*, a menos que hubiéramos conocido a algún suertudo y ricachón que tuviese un multitap, accesorio que comenzó a ser popular con la generación de 16 bits.

Lo que quizá muchos no sepan es que ya desde la Atari 2600 podíamos jugar con más de 2 jugadores en simultáneo. El set de controles Paddle venía de a dos, por lo que conectándolos podíamos jugar de a 4 a títulos como *Party Mix* o *Warlords*. Siguiendo la mecánica del último, el grupo alemán p1x3l.net desarrolló en 2012 el *Space Lords*, una suerte de *Arkanoid* que corre en la C64. El objetivo del juego es muy simple: somos una nave sideral que debe proteger a un simpático alien que se halla rodeado por un muro. Solo nos podremos desplazar sobre dicha muralla y, de esta forma, debemos hacer rebotar los cometas hacia nuestros contrincantes hasta reventar sus fortalezas de ladrillos pixelados y asesinar a una pobre y desprotegida criatura estelar.

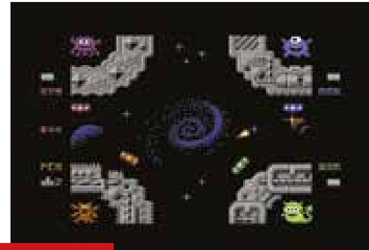
Los hackers de p1x3l.net lo programaron para que sea posible jugar con dos juegos de paddles y así enchufarse en tremebundas batallas cósmicas de cuatro amigos en simultáneo. El juego es sumamente adictivo, la mecánica está perfectamente pulida y los gráficos son una pequeña obra de arte del clásico pixel art de la C64.

Pero ¿cómo jugar *Space Lords* de a cuatro sin tener los paddles originales? Adquirir esos aparatejos suele ser bastante complicado hoy en día, ya que el tiempo los fue destruyendo y la inflación imposibilita la compra de originales. No obstante, existe una manera bastante sencilla de realizarlos. Nuestros amigos de los Pungas de Villa Martelli nos hicieron llegar unos hermosos paddles edición "Nescafé Punga", los cuales podemos usar tanto para la C64 como para las Atari 2600. Estos son muy simples de hacer, solo necesitás unos pocos ingredientes en tu inventario, una lista de instrucciones y mezclarlos dentro de una bolsa de cartón cual muñeco vudú hecho por Guybrush... Bueno, tal vez no sea tan así, pero ¡a animarse, que no es tan complicado! Para esto, les dejamos los links tanto de descarga de la ROM como de la receta Punga para armar los Paddle Nescafé.

Link al tutorial: bit.ly/tutopaddles · ***Link a las roms:*** http://bit.ly/replayroms







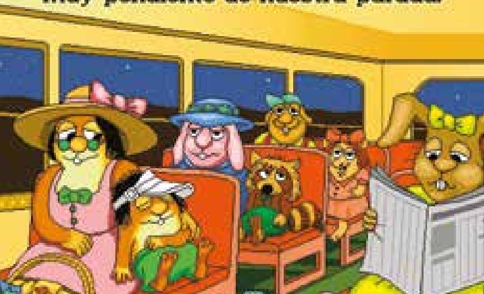
¡MANDANOS UNA FOTO SI TE ANIMASTE A HACERLOS!

PREFERENCIAS DEL SISTEMA

ELEGIDOS DESDE LA REDACCIÓN DE *Replay*.

AQUELLOS DOS

Todo este tiempo haciendo *Replay* nos sirvió para volver a encontrarnos con trabajos que iluminaron nuestra niñez. Hermosos programas educativos como el *PC Globe* o los *Living Books*. Los imposibles *Rick Dangerous* y *Terminator 2*. Horas y horas con *Lemmings*, *Chuck Yeager Air Combat*, *Prehistorik* y el *International Soccer Challenge*. Estos y muchos –o no tantos, sinceramente– más, que queremos seguir recordando por siempre.











BLOC DE NOTAS



ESTE NÚMERO INVITAMOS A **AGOSTINA DEROSSI*** A QUE NOS COMPARTA SUS ANOTACIONES MENTALES.

▸EL AÑO PASADO ME COMPRÉ UNA Nintendo Switch cuando todavía estaba recién salida del molde. La experiencia fue y sigue siendo increíble: se trata, para mí, de la consola portátil más innovadora de esta generación. Así y todo, cuando la tuve por primera vez en mis manos me invadió una sensación de familiaridad, de que ya había sentido algo similar.

Cuando era chica, allá por fines de los 90, mi familia viajaba a la Costa cada verano. Ese viaje en auto se me hacía eterno. Mi hermano, por el contrario, la pasaba increíble, porque iba en el asiento de adelante con una fiel compañera de cada viaje de vacaciones: la Sega Game Gear. Esa consola portátil salía a la luz todos los veranos de mi infancia y nos daba horas de alegría durante los viajes y al volver de la playa. ¿Lo malo? Su portabilidad era una mentira, era imposible de usar si no estaba conectada. La falla más grave de esa consola era que pedía seis pilas inmensas para durar apenas una horita, con suerte. A mi hermano y a mí no nos importaba todo eso, porque su pantalla de 32 colores retroiluminada era fascinante y superaba cualquier programación televisiva medio pelo. No tengo noción de la cantidad de horas que le dedicamos al *Dragon Crystal*, un roguelike adictivo que jamás pudimos terminar.

Esto es solo una sensación, pero tengo una idea que no me saca nadie del pecho. Estoy convencida de que a la hora de crear la Switch, alguien tuvo una Game Gear en la mano y se reencontró con esa consola poco exitosa pero cargada de ambición. Es que Sega fue eso: apuestas revolucionarias pero en un tiempo incorrecto. Yo no dejo de soñar en una Game Gear remasterizada, autónoma, y en volver a jugar al *Dragon Crystal* viajando por ahí. Tal vez, en algún rincón de Sega, alguien guarde todavía las ganas de hacer lo que Nintendo no.

*AGOSTINA ES PERIODISTA Y LICENCIADA EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL. ES EDITORA DEL ÁREA DE GAMING EN EL SITIO REVISTATOMA5.COM.AR. PODÉS ENCONTRARLA EN LA REDES SOCIALES COMO @GOSTIDERO.



DURANTE LOS ALBORES DE LAS CONSOLAS HOGAREÑAS, LA TURBO GAME SERÍA OTRO DE LOS TANTOS CLONES QUE BUSCABAN HACERLES SOMBRA A LOS MODELOS ORIGINALES.

.TXT ENRIQUE D. FERNÁNDEZ

TURBO GAME

ENCHUFAME Y DECIME CLON

READY.

■ **SI TUVIÉRAMOS QUE DEFINIR** algunas de las instancias más relevantes en el universo de los videojuegos, podemos afirmar con total certeza que a mediados de los 80 se llevó a cabo la verdadera rebelión de los clones. En medio de semejante demanda por parte del público gamer para asegurarse una consola propia en cada casa, era inevitable que surgieran todo tipo de imitaciones para solventar ese furor. En Argentina fueron varios los que llegaron a tener una Turbo Game, una de las clónicas más particulares de su era debido a que permitía ingresar dos tipos diferentes de cartuchos.

O mais clónica do mundo

Para ahondar en sus orígenes debemos remontarnos a la industria brasileña. La crisis inflacionaria que atravesaba el país vecino a fines de los 80 fue el escenario ideal para generar una serie de consolas baratas y eficientes. Por medio de la empresa CCE, se comercializaba la Top Game, que era una especie de Famicom más evolucionada, ya que contaba con un sistema apto para dos tipos de cartuchos y presentaba una carcasa completamente negra que le daba un aspecto más moderno. Se trataba del modelo V-900 con norma PAL y conexión directa a 220 v. Por estas pampas conocimos la Turbo Game, una secuela directa de la Top Game que respetaba cada detalle de su apariencia externa, salvo por los colores del logo en la etiqueta.

Era un procesador de 8 bits que incluía como atractivo un doble slot. Una de estas ranuras permitía ingresar los cartuchos de 60 pines (japoneses) que se comercializaban para la Famicom. La otra servía para juegos de 72 pines (americanos), como los que requería la NES, aunque en este caso solo soportaba aquellos editados específicamente para este equipo. Las plaquetas de estos correspondían a unas simples copias con carcasa de color negra y etiquetas locales. Los juegos oficiales de Turbo Game venían en unas cajitas recortadas y con su respectivo manual, cuyas portadas estaban hechas con dibujos llamativos.

Otra particularidad de su estética era el modelo de los joysticks, los cuales parecían querer imitar los de una Genesis pero como si estuviera al revés y con las puntas en forma de cuernos, algo que muchos encontraban incómodo al momento de sentarse a jugar. Los controles tenían un total de cuatro botones, dos de estos, ubicados en la parte superior, brindaban la opción de turbo. El puerto de conexión contaba con un pinout que no permitía conectar pads de otras consolas; hacía que los juegos se tildaran o directamente no funcionasen.

<<< DATA
También se creó un mercado directamente ligado a confeccionar carátulas alternativas para una gran variedad de títulos. De hecho, muchos de estos tenían diseños delirantes que cambiaban el aspecto original.

> *"EL PUERTO DE CONEXIÓN CONTABA CON UN PINOUT QUE NO PERMITÍA CONECTAR PADS DE OTRAS CONSOLAS; HACÍA QUE LOS JUEGOS SE TILDARAN O DIRECTAMENTE NO FUNCIONASEN".

De Brasil a los barrios porteños

La Turbo Game también arribó al país como parte de una estrategia de mercado, ya que el propósito era comercializarla básicamente en videoclubs barriales a precios accesibles. Si uno estaba asociado a cualquiera de estos locales, podía alquilarla por un determinado período de tiempo o directamente comprarla. Incluso ciertas películas incluían una publicidad junto con los tráilers (todavía fácilmente rastreable en YouTube), además de aparecer en las revistas de novedades y estrenos que se ofrecían a los clientes. La idea era acercar un producto económico al bolsillo de la clase media a través de uno de los negocios más redituables de la década del 90, el del videoclub.

También se ofrecía como accesorio de complemento la pistola para juegos de disparo, ya que nadie podía quedarse afuera de un clasicazo como el *Duck Hunt*. Con la compra de la consola venía de regalo el *Rush'n Attack* (bajo el título alternativo de *Green Beret*) y el arma incluía como juego el *Wild Gunman*.

Con el correr de los años, este clon brasileño resultó ser una grata sorpresa para varios coleccionistas. Por un lado, se trataba de una imitación que brindaba una muy buena calidad de rendimiento, y por el otro, era un aparato único en su función de doble slot. Durante su apogeo, uno al menos podía olvidarse de tentarse con una marca original mientras tuviera una de estas a mano. Porque, como decíamos por aquel entonces, la Turbo Game era un fierro.



LA TIRADOR LÁSER. EL CHICHE QUE ACOMPAÑABA LA TURBO GAME ERA LA CLÁSICA PISTOLA REGLAMENTARIA QUE TODO SHOOTER ALGUNA VEZ APOYÓ SOBRE LA PANTALLA PARA NO FALLAR.

PLAYER ONE

¿QUÉ OBTENDRÍAMOS DE LA FUSIÓN DE UN PERSONAJE COMO EL DE VIRGEN A LOS 40 Y HUGH HEFNER? SIERRA LO HIZO EN SU LABORATORIO, EL RESULTADO FUE LARRY, HECHO Y DERECHO... O QUIZÁ NO TAN DERECHO. .TXT JIMENA NYMERIA

CENSORED

PRIMERA APARICIÓN_Leisure Suit Larry in the Land pf the Lounge Lizards (1987)
OCUPACIÓN_Programador de PC
PASATIEMPO_Las mujeres

NOMBRE COMPLETO
Larry Laffer

READY.

DE NO MÁS DE UN METRO

cincuenta, con el pelo negro engominado hasta para meterse en la ducha y su inconfundible traje blanco a lo Scarface, Larry Laffer es un personaje tan detestable y gracioso que logra encarnar lo peor del machismo más absurdo desde una perspectiva paródica jamás imaginada. Y justamente es esto lo que hace al éxito del juego que lo refleja: ocupamos el rol de este depravado con deseos exacerbados y cuestionables, pero nos habilita a poder cumplir los nuestros sin ninguna limitación, algo que en su época fue un *boom* de ventas y hoy pone de manifiesto un poco de esa cultura lamentablemente adherida a nuestras neuronas. De esta forma podemos cumplir junto con él los sueños eróticos más oscuros que muchos nunca se animarían a confesar.

Larry nace en el marco que seguro, sospechamos, es la burla y la autocrítica de la misma industria: un ultrageek que vive todavía con su madre y trabaja como programador de computadoras. Larry vive toda su vida aislado de la sociedad hasta que, antes de cumplir los 40, su cerebro activa una poderosa alarma hormonal que hará que despierte un irrefrenable deseo de experimentar una verdadera relación sexual, lo que, dicho en criollo, sería: la urgencia de ponerla. Como si no fuera suficientemente horrendo caracterizar la virginidad como sinónimo de perdedor, por las dudas trae el agregado de nerd y ansioso social, no sea cosa que quede poco clara la necesidad de estereotipar. Pero, claro, si esto es diseñado por un programador de computadoras, a la larga es licencia suficiente (o eso quisieron hacernos creer) para reírse de lo que entonces se consideraba una desgracia y que hoy, por suerte, es casi una moda.

Así, Larry comienza a forjarse su propia "experiencia sexual" con una alta cantidad de fracasos, dignos contrincantes de las películas y series de gags típicas de los setenta y ochenta al mejor estilo *La pistola desnuda* o Benny Hill. Pero que no nos engañe su triste suerte, porque nuestro personaje corre con la particularidad de tener un filtro bastante particular con respecto a las mujeres: siempre da la casualidad de estar interesado por las más exhuberantes y curvilíneas; no sea cosa que vaya a perder el tiempo con una de "menor categoría" después de haber estado tantos años sin ir a los bifes.

La realidad de este personaje es que muchos recordamos estos juegos con cariño, pese a su machismo, por haber formado parte de nuestro repertorio de excelentes aventuras gráficas retro. Sin embargo, es bueno mirar este personaje haciendo una pequeña autocrítica. Larry, al igual que muchos personajes nacidos en el seno de una sociedad misógina, ha sido víctima de una mentalidad bastante cerrada pero que en su proyección reflejaba algo que en su tiempo no supimos identificar: este cuarentón banana tenía que manipular y agredir para lograr conquistar a algunas, pocas, de las mujeres que le interesaban ¿Qué hubiera pasado si Larry hubiese tenido una actitud acorde a una época más moderna? Tampoco esperaríamos de él al hombre aliado y deconstruido (ponele), perdería la parodia y la gracia; pero es un gran desafío para el humor de los juegos incorporar a un hombre capaz de vivir los contratiempos en el camino de la sexualidad y aun así cambiar el paradigma de cómo ve a las mujeres. A los machitos, ni lástima.

SELECT PLAYER

HAY COLECCIONES QUE ESTÁN MUY LIGADAS A LA VIDA DE SUS DUEÑOS. LA DE FACUNDO MOUNES ES UNA DE ELLAS Y EN ESTA NOTA LA CONOCEMOS A FONDO.

.TXT CHRISTIAN GULISANO .JPG GENTILEZA FACUNDO MOUNES

READY.

LA VIDA DE FACUNDO MOUNES

está atravesada por los videojuegos. De chiquito jugaba con la Atari, en su temprana juventud vendía Pokémones piratas de Game Boy Color en su comiquería y más adelante escribió en las revistas *Xtreme PC*, *Next Level* y *Loaded*. En 2010 creó *El rock de tu vida*, un *Rockband* con temas del rock nacional, y luego siguió diseñando juegos para dispositivos móviles. Hoy, siendo productor en INCA Games y docente en Image Campus, nos muestra una colección que engloba toda esa rica historia gamer.

¿Cuándo te iniciaste en el mundo de los videojuegos?
Los videojuegos siempre estuvieron presentes en mi vida, es difícil recordar un momento preciso. Quizá lo primero que jugué haya sido la Atari. Para mí sus gráficos eran tenebrosos pero fascinantes al mismo tiempo.

¿Por qué comenzaste a coleccionar?
Primero, porque las consolas son lindas como elemento decorativo. Y después, por una especie de admiración académica, por el hecho de tener el sistema y entender su diseño.

¿Cuál es tu método para conseguir cosas?
Por mi profesión me llegan muchas cosas. Para conseguir lo raro aprovecho cuando viajo al exterior. Y también me pasa que la gente ve mi colección y me dona cosas. Luego, como todos: ferias e Internet. Destaco que mi colección no es cerrada: la muevo para que la vean y para que jueguen otras personas.

¿Hay un límite en tu colección?
El precio: nada es tan único como para pagar una locura. A nivel cantidad, quisiera tener todas las consolas que tuvieron relevancia histórica.

¿Qué opinás de la comunidad de coleccionistas?
En general son copados. Todos tienen sus motivos para coleccionar y creo que se comparte un respeto por no pasarse con los precios.

¿Cuáles son los juegos que más disfrutaste de chico?
En primer lugar, *Super Mario Bros. 3*. Me parece un juego que es casi infinito y un clásico en la historia. Y luego, los primeros *Metroid* y *Zelda*.

¿Qué opinión tenés de los juegos actuales?
Está bueno que el medio se democratice, con desarrollos independientes y nuevas miradas. Los juegos triple A están estancados y por eso tienen más preponderancia los equipos chicos. Y me parece fantástico, porque creo que toda persona debería poder hacer un juego, así como escribir un libro.



*"CREO QUE TODA PERSONA DEBERÍA PODER HACER UN JUEGO, ASÍ COMO ESCRIBIR UN LIBRO".

"LO QUE MÁS DESTACO DE MI COLECCIÓN ES UN CARTUCHO CON EL TRÁILER DEL *ZELDA: TWILIGHT PRINCESS*. ME LO DIERON EN LA E3 2005 EN LA PRESENTACIÓN DE LA WII".



.TXT JUAN IGNACIO PAPALEO



COMPAÑÍA_Taito/Fabtek
LANZAMIENTO_1988
DESARROLLO_TAD Corporation
PLATAFORMA_Arcade, Amiga, Amstrad CPC, CZ Spectrum, MS-DOS, NES

Los 80. Un tipo, quizá dos, solos contra todos los "malos". Películas, series y, por supuesto, videojuegos con esta temática.

"Yo soy el azul, vos el verde", "¡Bancá que ya entro!", "¡Dejame agarrar esa arma a mí!" y demás gritos irreproducibles se escuchaban frente a este adictivo juego. Adrenalina pura con cada ficha en este juegazo que seguramente les hizo ejercitar los brazos y dedos tanto como a nosotros.

La vista símil 3D de cámara frontal es precursora de todos los juegos de tiros de hoy en día. Cuando disparás, tu personaje no se mueve, sino que lo hace la mira de tu arma. Esa coordinación necesaria para reventar al enemigo era pura droga y nos hacía transpirar como si estuviéramos tirando y rodando por el pasto de manera real.

Uno o dos contra los "malos". Y nos sentíamos gigantes.


CHRONO TRIGGER
© 1995 SQUARE



TIEMPO AL TIEMPO

EL TIEMPO TODO LO DEVORA. CONTRA ESE MONSTRUO SE LEVANTA UN GRUPO DE HÉROES DE DIVERSAS ERAS PARA EVITAR SU EXTINCIÓN; CONTRA EL MONSTRUO DEL TIEMPO SE LEVANTA UN VIDEOJUEGO PARA PASAR A LA HISTORIA.

.TXT GBOT

READY.

■ SUEÑOS EN 16 BITS

Marzo de 1995. La discusión Nintendo vs. Sega anunciaba su segundo round, en el terreno de los polígonos y los mapas en 3D. El interés del público empezaba a desplazarse de los píxeles y de lo que ofrecían la Sega Genesis y el Super Nintendo, imaginando cómo sería el mundo de los videojuegos una vez que saliera el misterioso Ultra 64 (posteriormente, Nintendo 64). Pero era demasiado temprano para dejar ir a la generación de 16 bits. En un mismo año, se publicó bomba tras bomba: *Donkey Kong Country 2, Yoshi's Island, Megaman X3, Earthworm Jim 2, Tales of Phantasia, Terranigma*... Los juegos de 16 bits no se estaban yendo cabizbajos, sino con la frente bien en alto. Y a la cabeza de ellos iba el que para muchos sería el mejor videojuego de toda la historia: el *Chrono Trigger*.

Nacido como un dream project (proyecto de ensueño), *Chrono Trigger* fue desarrollado por un equipo de otro planeta: Hironobu Sakaguchi (creador de la saga *Final Fantasy*), Kazuhiko Aoki (diseñador de los *Final Fantasy III* y *IV*) y Yuji Hori (creador de la saga *Dragon Quest*). Sumado a eso, el equipo contaba con el compositor Nobuo Uematsu y con Akira Toriyama (creador de *Dragon Ball*) para el diseño de personajes, basado en el arte de Masato Kato.

La meta del equipo era ambiciosa: crear un juego que nunca se hubiera hecho antes, con un nuevo sistema de pelea, un nuevo estilo artístico y un nuevo estilo musical. Como si no fuera desafío suficiente, la barra que había puesto Squaresoft estaba bastante alta: en el lapso de dos años habían publicado para SNES algunos de los mejores RPG de todos los tiempos: *Breath of Fire, Romancing Saga 2, Live a Live* y *Final Fantasy VI*.

Realmente tenían que esmerarse para no pasar desapercibidos. Tres años después de aquella vez que idearon la creación de este monstruo, el dream project se convirtió en *Chrono Trigger*.

Libertad y consecuencia

Entonces, ¿dónde está la innovación en el *Chrono Trigger*? La respuesta nos la da el propio juego en los primeros minutos. Arrancamos como Crono, levantándose una mañana para ir a la feria en la que se celebra el centenario de la derrota del malvado Magus, un hechicero que había amenazado al reino cuatro siglos antes. A lo largo y ancho de toda la feria nos encontramos con varios minijuegos que podemos jugar cuantas veces queramos, con lo cual obtenemos unos puntos que pueden intercambiarse por objetos. Sin especificarlo, la feria va a ser un pequeño tutorial donde se nos presenta brevemente el pasado del reino y algunos de los comandos, incluido el sistema de combate. En ningún momento se obliga al jugador a ir a un lado u otro, sino que es libre de moverse, jugar los minijuegos que quiera o leer los diálogos que guste (permitiéndole incluso irse corriendo mientras le hablan en la mayoría de los diálogos). Este sentimiento de libertad va a ser una de las piedras fundamentales para separar el *Chrono Trigger* de los demás juegos de su época.

En la feria eventualmente nos encontramos con Marle, a quien chocamos mientras pasa corriendo. En ese momento podemos ayudarla a levantarse o ir a buscar su collar para devolvérselo. Ya con Marle en el equipo, volvemos a recorrer la feria libremente, con la posibilidad de tomar más decisiones: ¿le devolvemos el collar o mejor tratamos de venderlo? ¿Ayudamos a buscar al gato de la chica que está llorando?

Tiempo después en el juego descubrimos que Marle es, en realidad, la princesa Nadia y Crono es acusado de haberla secuestrado. Es sometido a un juicio en el que la fiscalía utiliza como argumentos cada una de las decisiones que tomamos previamente en la feria. Entonces, descubrimos que sí, somos libres de tomar todas las decisiones que queramos, pero también que nuestras acciones tienen consecuencias. Este planteo no es algo menor, tomando en cuenta que el juego gira en torno a los viajes temporales y cómo nuestras acciones en el pasado modifican la historia.

Salvando al mundo, una era a la vez

A lo largo del juego viajamos al pasado –gracias a las grietas temporales que accidentalmente crea nuestra amiga ▶▶

ARTE EN PIXELES

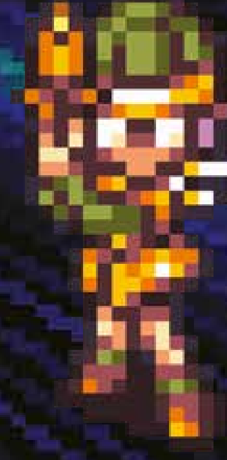
Gráficamente es un juego impecable. Las diferentes eras no son simplemente un número, sino que representan cómo fue evolucionando el mundo: la abundancia de piedras, vegetación y lava de la prehistoria, la neblina del mundo en el que los humanos están en guerra con los demonios, la frialdad y esterilidad del mundo posapocalíptico y el brillo de la ciudad mágica que flota en el aire, elevándose por sobre la cruel nieve de la era de hielo. Cada personaje es representativo de su época y viste ropa acorde a sus tiempos: los magos que viven en islas flotantes en el cielo llevan capas y visten de azul, celeste y violeta. En el pasado cavernario, la moda, por supuesto, era llevar pieles de animales cazados. En el presente, los colores son más variados. Y la animación de cada personaje no se queda atrás: más de 200 frames cada uno, incluyendo las animaciones en combate, algo bastante superior a la media. Los gráficos de personajes y ambiente funcionan tan bien que cuando Square-Enix publicó hace unos meses un remake del juego con gráficos actualizados, los fanáticos protestaron durante días, dándole reseñas negativas en la plataforma Steam. Finalmente, Square-Enix tuvo que agregar una opción para poder jugar el juego con los gráficos clásicos.



*** LOS DISEÑOS DE LOS PERSONAJES FUERON VARIANDO DESDE EL COMIENZO DEL DESARROLLO, HASTA PASAR POR LA PLUMA INCONFUNDIBLE DE TORIYAMA.**



.VERSIONES.
PC (IZQ.) Y SNES (DER.)





THE FUTURE REFUSED TO CHANGE?

¿Cómo expresar mejor la libertad en un juego que dándole la posibilidad al jugador de desbloquear diferentes finales? Cumpliendo distintas condiciones, podemos desbloquear 12 finales diferentes. Teniendo eso en cuenta, los desarrolladores incluyeron la mecánica New Game +, que le permitía al jugador volver a jugar todo el juego conservando el nivel, las técnicas y los objetos obtenidos al momento de terminar el juego.

La libertad que se nos da es tal que hasta se nos va a permitir enfrentar al boss final aun sin haber completado 1/3 de la trama principal del juego.

▶▶ de la infancia Lucca– y ayudamos a Frog, el caballero convertido en sapo, a derrotar a Magus (tal como contaba la historia del reino) y viajamos al futuro, en donde reactivamos al robot Robo (cuya canción no es *Never Gonna Give You Up*, de Rick Astley, aunque crean lo contrario). Luego, viajamos a la era prehistórica, donde se nos une la cavernaria Ayla, quien está en plena lucha contra los reptilianos. Finalmente, tras enfrentar por primera vez en el año 12.000 a. C. al parásito multitemporal Lavos, Crono se sacrifica para salvar a todos.

Después de ese tremendo golpe al ánimo, descubrimos que Magus sobrevivió luego de nuestro combate contra él. Podemos enfrentarlo en una pelea uno contra uno usando a Frog (vengando a su maestro Cyrus) o no, en cuyo caso se unirá a nuestro grupo y nos dará una pista sobre cómo salvar a Crono, con la ayuda del ítem místico llamado *Chrono Trigger*.

En este punto se genera un quiebre en el juego: los personajes ven que, en retrospectiva, todo lo que hicieron hasta ese momento no cambió la historia en lo más mínimo. Fueron muñecos utilizados por Lavos a lo largo de toda la historia para asegurarse su nacimiento en el futuro. También, en retrospectiva, el jugador puede darse cuenta de que la historia hasta ahora fue bastante lineal; no importaban, en definitiva, sus decisiones, porque todo resultaba igual. ¿Qué pasa entonces? El juego cambia junto con los personajes: se nos da la libertad de viajar a cualquier época desde la nave Epoch y se abren sidequests que completan la historia de cada personaje, en las que podemos descubrir más sobre el trasfondo de cada uno. Es en este momento cuando finalmente comenzamos a alterar la historia: ayudamos a plantar árboles que en el futuro forman un bosque entero; les regalamos carne a los antepasados de un hombre egoísta y así les enseñamos a compartir, por lo cual él es criado en el futuro para ser generoso. Finalmente estamos actuando por fuera del dominio de Lavos, completamente libres y conscientes del alcance de nuestros actos.

> * CADA PERSONAJE TIENE SUS LÍNEAS INDIVIDUALES EN CADA DIÁLOGO DE LA HISTORIA, ALGO QUE LE SUMA MUCHO REPLAY VALUE AL JUEGO.

Una vez completadas todas las sidequests que nos abre el juego al final, y tras derrotar al parásito multitemporal Lavos, vamos a poder ver el mejor final del juego o, mejor dicho, el que mejor termina para todos. ▶▶

LA MÚSICA QUE SE ESCUCHA EN LOS PASILLOS DEL TIEMPO

TXT. SEBASTIÁN PEREZ*

¿Qué pasa cuando Yasunori Mitsuda, músico a cargo de la musicalización de las sagas de *Xeno*, *Shadow Hearts* y *Mario Party*, cuenta con la colaboración de Nobuo Uematsu, compositor, entre otras, de la banda sonora de *Final Fantasy*? Posiblemente, uno de los mejores soundtracks en la historia de los videojuegos. *Chrono Trigger* no es solamente un RPG. Es una historia, en la que se mezcla una excelente trama, con momentos de amistad, tristeza, lucha, desencuentros, humor y épica, con sonidos, efectos y canciones que saben matizar a la perfección cada uno de ellos. En tiempos en los que todavía no teníamos acceso a plataformas de streaming, no quedaba otra que repetir una y otra vez los monstruos del Bosque de Guardia para escuchar "Secret of the Forest" o recorrer el mundo abierto para dejarse llevar por los acordes de "Green Memories". Y así podrían seguir los ejemplos, porque cada paso que uno da está acompañado por una banda de sonido perfecta.

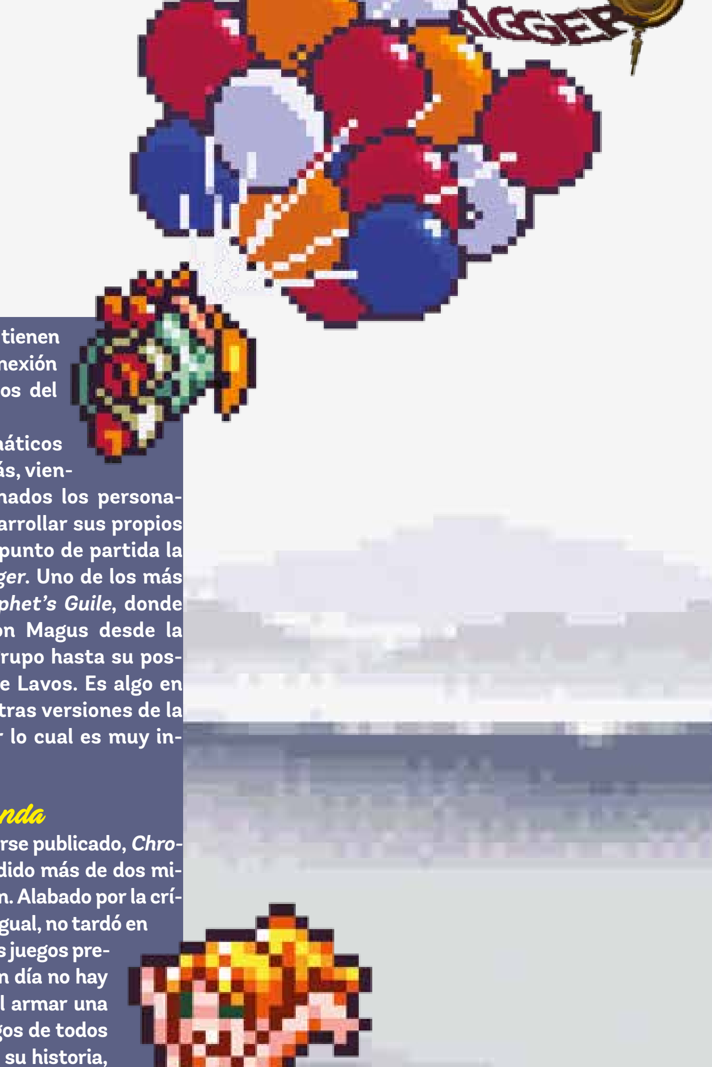
***MIEMBRO DEL GRUPO *THE DNA*. SU DISCO *MONOGENESIS* ESTÁ DISPONIBLE EN SPOTIFY.**
SE DEFINE: "FELIZ DUEÑO DE UN VIRTUAL BOY. TERMINÉ *LAGOON* PARA SNES. ADICTO A LOS VIDEOJUEGOS".

THAT NEW SOUND YOU'RE LOOKING FOR

La banda sonora incluye temas impresionantes. Algunos, como el tema de Schala, no suenan más que unos pocos segundos en todo el juego, pero es tal la fuerza de la composición que se te graba en la cabeza. Se nota que hay un esfuerzo muy grande por generar una armonía entre la banda sonora, los personajes, su historia y el trabajo de los artistas gráficos. Un ejemplo emblemático es el tema de Lavos, que suena en la última pelea: la música va pasando del parlante derecho al izquierdo, lo que da una sensación de inestabilidad y movimiento, precisamente ante el enemigo que distorsiona el tiempo.



BUT... THE FUTURE REFUSED TO CHANGE.



Libertad y gameplay

¿Cuál era el esquema común de los RPG japoneses de la época? Un grupo, avanzando por un territorio plagado de enemigos invisibles, que debía ir subiendo de nivel para poder avanzar. Si bien era un formato que funcionaba y sigue funcionando, parecía ir en contra del ideal de este dream project. ¿Por qué forzar al jugador a recorrer un mapa lleno de peleas inevitables? La solución fue simple: ubicar en el escenario a los enemigos a vencer. De esta manera, el jugador sabía de antemano a quién iba a enfrentarse (para saber a qué personajes poner en su grupo). En caso de querer esquivar la pelea, el jugador podía valerse del control fluido del juego, que le permitía moverse en ocho direcciones y correr.

> *GRACIAS AL TRABAJO DE VARIOS FANÁTICOS, HOY PODEMOS JUGAR AL *RADICAL DREAMERS* EN INGLÉS Y CONOCER UNA PARTE DE LA HISTORIA QUE NOS HABÍAMOS PERDIDO.

El sistema de combate también innova para transmitir este sentimiento de libertad: no hay una transición entre escenario y peleas y no hay posiciones fijas de los enemigos ni de nuestros personajes (salvo contra algunos bosses). Esto último va a ser muy importante, porque tenemos ataques que van a cubrir áreas determinadas, lo que nos obliga a estar pendientes de los movimientos de los enemigos.

Como todo RPG, no es un juego que pueda completarse esquivando todas las peleas, pero es cierto que no hay muchos momentos donde haya que *grindear* (detenerse en un mapa para subir varios niveles). En lugar de eso, lo que se fomenta es que el jugador pruebe diferentes combinaciones de personajes en su equipo que exploten las debilidades elementales de los enemigos. Nuevos equipos desbloquean habilidades en parejas, lo que hace que el jugador explore en búsqueda de nuevas combinaciones y técnicas en lugar de estar pendiente del nivel de cada uno.

Además de esto, cada personaje tiene sus líneas individuales en cada diálogo de la historia, algo que le suma mucho replay value al juego e incentiva nuevamente al jugador a cambiar a los miembros de su party cada vez que inicia un nuevo juego.

Chrono Saga

Siguiendo el éxito de *Chrono Trigger*, Squaresoft tenía claro que el público esperaba más de este universo ficcional, pero no creó una continuación directa.

En 1996 publicó a través de Satellaview (un módem que se agregaba a la parte inferior del SNES para descargar juegos nuevos, remakes o versiones alternativas de juegos ya existentes) el *Radical Dreamers*, una *visual novel* muy breve que a primera vista parece no estar relacionada con la saga. En este juego se relata la aventura de Serge, la ladrona Kid y el mago Magil (que tiene toda la pinta de ser Magus, siendo que incluso conoce la Masamune y a su antiguo portador). Al final del juego, descubrimos que Kid lleva el Chrono Trigger, ítem que recibió de parte de Lucca. Este juego nunca salió fuera de Japón, pero pueden encontrarse roms traducidos por fanáticos en Internet.

Posteriormente, los personajes Serge y Kid del *Radical Dreamers* van a reaparecer como personajes principales en el *Chrono Cross* de PSX. Estaba planeado que el personaje Guile, quien se une al grupo durante los eventos del juego, fuera Magus luego de los eventos de *Chrono Trigger*, pero los guionistas creyeron que con la cantidad de personajes utilizables que ya había en el juego (¡45!), meter la historia de Magus era muy complicado.

Para algunos fanáticos, no hay relación entre el *Chrono Trigger* y el *Chrono Cross*; ubican ambos juegos en universos diferentes y señalan los puntos en común como guiños (personajes, nombres). Otros, por el contrario, entienden que esos puntos en común son los que permiten plantear el *Chrono Cross* como una continuación directa. Sea como fuere, tanto el *Radical Dreamers* como el *Chrono Cross* tienen definitivamente una conexión estrecha con los sucesos del *Chrono Trigger*.

Por supuesto, los fanáticos no se iban a quedar atrás, viendo cómo eran abandonados los personajes, y empezaron a desarrollar sus propios juegos tomando como punto de partida la trama del *Chrono Trigger*. Uno de los más interesantes es el *Prophet's Guile*, donde se relata qué pasó con Magus desde la pelea con Crono y su grupo hasta su posterior reencuentro ante Lavos. Es algo en lo que ninguna de las otras versiones de la saga hizo hincapié, por lo cual es muy interesante.

Del sueño a la leyenda

A los dos meses de haberse publicado, *Chrono Trigger* ya había vendido más de dos millones de copias en Japón. Alabado por la crítica y los jugadores por igual, no tardó en convertirse en uno de los juegos preferidos del SNES. Hoy en día no hay quien lo pase por alto al armar una lista de los mejores juegos de todos los tiempos. Su música, su historia, su gameplay… *Chrono Trigger* es una de esas obras en las que todo salió a la perfección, un proyecto soñado que despertó para revolucionar el mundo de los videojuegos.

PLAY THE GAME OF TOMORROW... TODAY!

Además de la versión de SNES, salió una versión del *Chrono Trigger* para PSX en 1999 y una para Nintendo DS en 2008. La de PSX agregaba 12 escenas animadas de una calidad notable, incluyendo una escena en la que se muestra a Lucca encontrando a un bebé (de quien se especula que es Kid, del *Chrono Cross*). En la versión de Nintendo DS se añadieron, además de las escenas animadas, cuatro dungeons en los que se atan varios cabos sueltos de la trama para poder ligar el *Chrono Trigger* con el *Chrono Cross*. También añadió un boss extra y un final más, en el que parece más probable que Magus sea Guile del *Chrono Cross*.

Curiosamente, hay una animación de 15 minutos basada en el juego, titulada Nuumamonja. Antes de que salgan corriendo a buscarla en Internet, les comentamos que es un corto protagonizado por los diferentes enemigos del juego en la feria del año 1000 d. C.



LICENSED BY

SOFTWARE OS TRAIGO FERMOSO

LA ERA DORADA DEL SOFTWARE ESPAÑOL NOS DEJÓ VARIAS JOYAS DE LOS 8 BITS. UNA DE LAS GRANDES ORFEBRES DE ÉXITOS FUE LA PIONERA DINAMIC SOFTWARE. AQUÍ, UNOS PÁRRAFOS A SÍLABAS CONTADAS SOBRE LOS PRIMEROS JUEGOS EN ESPAÑOL.

.TXT EZEQUIEL VILA

DINAMIC



.PYME. LOS HERMANOS RUIZ Y SUS PRIMEROS EMPLEADOS EN EL PISO 29.

READY.

■ **HAY HISTORIAS QUE** cuando uno las escucha por primera vez tienen el sabor de la leyenda. Entre 1983 y 1991 se alinearon los planetas para que ocurriera algo que parece irrepetible: España fue potencia en el desarrollo de videojuegos. Fueron tres grandes naves insignia las que salieron a conquistar el mundo: Ópera Soft, Zigurat y la que hoy nos ocupa, Dinamic (así, con i latina).

Limpia, fija y da esplendor

El año 1982 encontró a los hermanos Pablo, Nacho y Víctor Ruiz con un regalo muy especial. Su tío, que vivía en Inglaterra, les llevó una Sinclair ZX81, la modesta home computer de Timex que contaba con 1 humilde Kb de memoria. Muy copados con la programación, los chavales juntaron plata y le pidieron al tío que en su siguiente viaje les llevara una ZX Spectrum. Su sueño: programar.

En 1983 se acababan de publicar los primeros dos juegos de origen español: *La pulga y Fred*, ambos de Paco Suárez y Paco Portalo para Made in Spain (luego Zigurat). Entusiasmados por la aparición de juegos españoles, los hermanos Ruiz se lanzaron a la creación de sus primeros videojuegos en la ZX Spectrum y lo lograron tan solo 2 meses después. Mientras que Víctor desarrolló *Artist*, un programa de dibujo, su hermano Nacho se valió de esos recursos para crear *Yenght*, una aventura conversacional con ilustraciones, muy influenciada por *The Hobbit* (Beam Software, 1982).

✻ LOS HERMANOS RUIZ SE LANZARON A LA CREACIÓN DE SUS PRIMEROS VIDEOJUEGOS EN LA ZX SPECTRUM Y LO LOGRARON TAN SOLO 2 MESES DESPUÉS.

Si el *Libro de Alexandre* es reconocido por ser el primer poema manuscrito en castellano, algo de ese crédito debería ir para *Yenght*, la primera historia contada en español a través de un videojuego. Sin duda, la novedad de poder acceder a este género para los jugadores españoles que no hablaban inglés fue una de las claves del éxito inicial del lanzamiento. Dice la leyenda que los hermanos participaron en un concurso literario municipal, lo ganaron e invirtieron las 40.000 pesetas del premio en publicitar su juego en la revista *ZX*. La publicidad de media página en la revista especializada atrajo a una enormidad de interesados que rápidamente hicieron llegar cientos de pedidos al buzón de la casa de sus padres (¿es un buen momento, amigo lector, para ofrecerle publicitar en ***Replay***?). Los hermanos se encontraron teniendo que grabar 500 casetes, armar todo el arte de tapa y preparar los envíos en unos pocos días. Pero al final, cuando cayeron agotados en el sofá, se dieron cuenta de algo: habían fundado una compañía de videojuegos.

Ayer naciste y morirás mañana

A *Yenght* le siguió otro éxito: *Saimazoom*, de Víctor Ruiz. Esta vez se trata de un juego con gráficos de vista cenital en el que un explorador tiene que robarle granos de café a una tribu indígena a través de distintas pantallas (bizarro y colonizador, como les gusta a los españoles). Casi en simultáneo lanzaron *Mapsnatch*, una suerte de TEG computarizado hecho por Nacho.

No pasaron muchos títulos hasta que los hermanos se dieran cuenta de que tenían que irse de la casa de sus padres y alquilar una oficina. Desde el piso número 29 de la Torre de Madrid comenzaron a expandirse gracias al genio de Pablo. Para 1984, los Ruiz ya tenían otros dos nuevos juegos: *Babaliba*, continuación de *Saimazoon*, y *Video Olimpic*, su primera incursión (de muchas) en el mundo de los deportes. Con estos dos juegos harían su ingreso en el mercado británico y el resto de Europa, a través de la distribuidora Silversoft.

.VAPORWAVE PERO DINAMIC NO VENDÍA HUMO.

✻ A PESAR DEL LANZAMIENTO DE TÍTULOS ESPECTACULARES, DINAMIC DEPENDÍA DEMASIADO DEL MERCADO LOCAL.

Mal te perdonarán a ti las horas

En 1985 publicaron su primer juego desarrollado por un colaborador externo. El desarrollador Álvaro Mateos les presentó *Rocky*, un juego de boxeo muy parecido al *Punch-Out!* Si bien la calidad gráfica del juego era impresionante para los títulos de home computers de esa época, un motivo clave para su éxito de lanzamiento fue la pieza artística hecha por el historietista Alfonso Azpiri, que se publicó a página completa (una novedad para la época) en la revista *MicroHobby*.

En el mismo año, Víctor publicó la tercera parte de su trilogía antropológica (?): *Abu Simbel Profanation*. Pero esta vez se trataba de un plataformer y publicitado como un juego ultradifícil. Para agregar un condimento extra a su estrategia de venta, Dinamic incluso ofreció un premio de 50.000 pesetas (el equivalente a €250, ponele) al primer jugador en mandarles una carta con el texto del final del juego.

Para terminar de cerrar un ciclo redondo, Dinamic incluyó los primeros juegos españoles en contar con licencias. En 1987 publicaron *Fernando Martín Basket Master* (uno de los juegos mejor vendidos en España incluso hasta hoy) con la imagen de Fernando Espina, basquetbolista español que llegó a la NBA. Repitieron la fórmula con el motociclista Jorge Martínez en *Aspar GP Master* (1988) y de alguna manera forzaron a que toda la industria hiciera lo mismo.

Pero Dinamic incluso fue más lejos y llegó a licenciar un juego basado en una popular historieta española: *El capitán Trueno* (1989), basado en el "tebeo" de Miguel Ambrosio Zaragoza.

Tal era el éxito de la compañía a fines de los 80 que se dieron el gusto de fundar dos subsidiarias: *AD Adventure*, dedicada exclusivamente a las aventuras conversacionales (cuyo título fundador fue nada menos que una adaptación de *El Quijote*), y *Future Starts*, un sello utilizado para publicar títulos de externos que consideraban de menor categoría.

Trafalgar

Lamentablemente el idilio no duraría mucho. A pesar del lanzamiento en múltiples plataformas de títulos espectaculares como *Navy Moves*, Dinamic dependía demasiado del mercado local. Y España, que algo sabe de perder imperios, se había quedado estancada en las home computers cuando el mercado internacional hacía rato que las había dejado atrás para pasar a las consolas. Para cuando la generación de 16 bits desembarcó en la península, ya era demasiado tarde y una a una todas las compañías de la era de oro comenzaron a fundir.

Dinamic llegó a portear algunos de sus juegos a 16 bits con bastante elegancia, pero su esquema de negocios ya había naufragado y declaró la quiebra en 1992. De sus restos emergió Dinamic Multimedia, compañía que en los años siguientes publicaría (entre otros) los queridos *PC Fútbol*. Pero esa ya es otra historia.

<<<

Olé, toro (1985) es una mancha en la historia de Dinamic. Este juego de simulación exponía la crueldad de la tauromaquia en 8 bits a través de movimientos fluidos y bien logrados, que no evitaron que su lanzamiento fuera prohibido en Inglaterra (su principal mercado fuera de España). La intención de Dinamic de crear un juego fuertemente identificado con la tradición española terminó en la polémica, pero no los detuvo de seguir haciendo otras apuestas patrióticas menos controversiales.





¡ENHORABUENA! EL ANUNCIO EN ZX FUE EL PUNTAPIÉ PARA GLORIAS COMO *CAPITÁN TRUENO* Y *EL QUIJOTE*.

SELECT VERSION

MANEJAMOS POR LA HISTORIA PIXELADA DE ESOS AUTOS EN MINIATURA QUE NOS DIERON DIVERSIÓN A LO GRANDE.

.TXT CHRISTIAN GULISANO



FÓRMULA 1:152

READY.

■ **EN 1990 LOS FUNDADORES** de Codemasters, los hermanos David y Richard Darling, estaban muy entusiasmados con la popularidad de la NES en EE. UU. Ellos también querían subirse al carro de los ganadores y desarrollar algo para la consola, pero había un problema: no tenían ninguna licencia. Hasta que llegó la empresa juguetera Galoob y les pidió un juego para su producto más exitoso: los Micro Machines. Dio la casualidad de que la gente de Codemasters ya tenía el prototipo de un título de carreras parecido al *Power Drift*, así que decidieron aprovecharlo como base para ponerse a trabajar.

Tras recibir cientos de autitos de parte de Galoob, con los que definieron los modelos que iban a estar presentes en el juego, desarrollaron elementos clave para esta primera prueba. Se focalizaron en trazados hogareños y cerrados, crearon un apartado gráfico al estilo "cartoon" y, finalmente, optaron por carreras cortas y veloces. Luego de un año de intenso trabajo, el primer juego de *Micro Machines* ya estaba listo para salir a pistear.

Poné primera
(Micro Machines, 1991)

En este primer título corremos desde una perspectiva cenital, en divertidos ambientes nunca vistos hasta el momento en juegos del género: una cocina, un baño, una mesa de pool, etc. Cada pista tiene obstáculos y atajos, y para ganar es necesario correrlas una y otra vez, aprendiendo sus mañas y secretos. Hay autos, lanchas, helicópteros y tanques, pudiendo con estos últimos disparar a los rivales. Los modos de juego son dos: Challenge y Head to Head. En Challenge competimos contra otros tres personajes del juego, y nuestras victorias significan el progreso hacia otras pistas y el trofeo final, y también más autitos para nuestra colección. En Head to Head corremos contra la máquina o contra otro jugador, y la clave pasa por dejar más veces rezagado al rival. Aunque con los modos se queda corta, esta primera entrega establece algo que sería clásico en la saga: la pica. Acá no solo hay que saber correr, sino también golpear a nuestros rivales y así desestabilizarlos o mandarlos fuera de la pista. El juego fue lanzado en 1991 en NES, y luego en SNES, Master System, Mega Drive, Game Boy, Game Gear, CD-i, Amiga y PC.

.NES

.NES

.UNO PARA TODOS. EL PRIMER TÍTULO SALIÓ EN MUCHOS SISTEMAS.

.DOS

.DOS

.DAME UN SEGUNDO. LA SEGUNDA PARTE FUE MEJORADA EN GRÁFICOS, JUGABILIDAD Y MODOS DE JUEGO.

.GENESIS

.GENESIS

.PISTEANDO COMO UN CAMPEÓN. EN EL TERCER JUEGO SE PUEDEN CREAR PISTAS.

.GENESIS

.GENESIS

.LOS COLIMBAS SE DIVIERTEN. EL ÚLTIMO DE LA SAGA CLÁSICA, CON VEHÍCULOS MILITARES.

Pasalo a nafta
(MM 2 Turbo Tournament, 1994)

Para esta segunda entrega, Codemasters agregó un par de mejoras que fueron muy bienvenidas. Los gráficos son un poco más nítidos y hay más variedad de escenarios y de vehículos, cuya conducción requiere una mayor destreza. Pero lo mejor son los modos de juego, que se multiplican a seis. Single Race y Tournament son similares al modo Challenge del primer juego, mientras que en Time Trial buscamos hacer los mejores tiempos. League es un torneo con cuatro divisiones, en donde si quedamos primeros ascendemos y si quedamos últimos descendemos. Y a estos modos se les suman dos exclusivos en multijugador: Knockout, una competencia similar a Tournament en la que quien sale último queda descalificado; y Share Games, similar a Single Race, pero por equipos. Todo esto cuenta además con un upgrade que eleva la diversión al máximo: el J-Cart. Como el juego fue furor en el modo multijugador, en esta segunda parte Codemasters lanzó el cartucho exclusivo que permite jugar de a cuatro sin necesidad del multitap, y hasta de a ocho si lo tenemos. *Turbo Tournament* es desafiante y cebador jugándolo solo, pero lo es más todavía compitiendo con otros: ¿quién no revoleó el joystick luego de caerse por un agujero de la mesa de pool, o no se acordó de la madre de un amigo tras ser arrojado al vacío desde el escritorio? El juego fue lanzado en 1994 para Mega Drive y luego en SNES, Game Gear, Game Boy y PC.

"EL PRIMERO ESTABLECE ALGO QUE SERÍA CLÁSICO DENTRO DE LA SAGA: LA PICA".

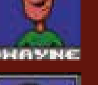
Subí que te llevo
(MM Turbo Tournament 96, 1995, y MM Military, 1996)

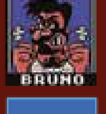
A fines de 1995 llegó *Turbo Tournament 96*, una revisión del último título, la cual trae más vehículos, dos niveles de dificultad (normal y profesional) y, además, un editor de circuitos que nos permite crear más pistas. Al año siguiente salió *Military*, un juego con escenarios y vehículos bélicos, aunque focalizado en el uso de armas para vencer a los rivales. Alejado un poco de la temática original, este es el juego menos popular dentro de la saga. Ambos títulos aparecieron solo en Mega Drive.

Micro Machines se convirtió en una serie divertida y adictiva dentro de los 16 bits, infaltable cuando se quiere viciar con amigos. Y si bien todos sus juegos son buenos, el *Turbo Tournament* directamente es un clásico, lo que demuestra que, a diferencia del cine, en los videojuegos las segundas partes sí son buenas. Y cómo.

Head to Head

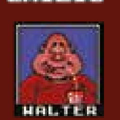




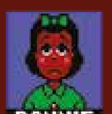














EL POLVO ES UNO DE LOS ENEMIGOS NATURALES DEL RETROGAMING. PERO ¿CÓMO CUIDAMOS NUESTROS QUERIDOS CARTUCHOS Y CONSOLAS? AQUÍ TE DAMOS ALGUNOS CONSEJOS PRÁCTICOS PARA UN JUEGO LIMPIO. .TXT EZEQUIEL VILA .JPG GBOT

6 TIPS PARA LIMPIAR TUS CARTUCHOS



1

La armónica

Cuando el cartucho estuvo guardado mucho tiempo en un estante olvidado, lo más seguro es enfocar la limpieza en la plaqueta. Dé vuelta el cartucho, sosténgalo con ambas manos por los costados y acérquelo a su boca. Proceda a soplar de un lado a otro como afinando un instrumento de viento. Si posee habilidades musicales, ensaye la melodía de "Solo le pido a Dios" arreglada por León Gieco. Si no la sabe, búsquela en Internet y adquiera una nueva habilidad. Sabido es que la pericia de Andrés Ciro con el rondín es producto de su falta de cuidado con los casetes de la Commodore.



2

Carnavalito

Una variante nuestroamericana de la técnica anterior consiste en estirar el labio superior sobre el inferior y soplar rítmicamente hacia abajo. En este caso, se recomienda cambiar la elección musical por un carnavalito quebradeño.



3

Pato tuquero

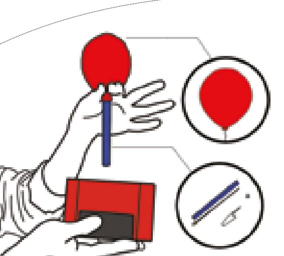
Si lo anterior no fuera suficiente, deberá proceder a aumentar la presión de las ráfagas de aire. Para lograrlo, extienda sus labios en un gesto de "selfie con piquito de pato" y presione su boca con el índice y el pulgar. Luego, acerque el cartucho con la otra mano, como quien procede a deglutir un alfajor. El colapso parcial de su boca ejecutará un efecto "dedo gordo sobre manguera de jardín" que aumentará la potencia del aire.

! PRECAUCIÓN: podría verse un tanto sonso.

4

Reverse popote

En casos de suciedad sobre la ranura de la consola, es mejor recurrir a una herramienta de precisión que lo ayude en la tarea. Acuda a su maxikiosco amigo y pida un sorbete. Aproveche la extensión de la pajita para mantenerse a distancia prudencial de la consola (precaución crucial con las Edu Juegos, célebres por dar patadas) y dirija la fuerza de sus pulmones en exhalaciones constantes pero controladas, como si estuviera dosificando la duración de una gaseosa en un tenedor libre.



5

MacGyver II

Consiga una lapicera tipo Bic, desármela y tome la cánula de plástico. Coloque una bombucha desinflada en el extremo anterior y proceda a soplar por el lado del capuchón de manera tal que la bombucha almacene el aire de sus pulmones. Gire la bombucha en un movimiento de rosca cuidando que el aire no se escape. A continuación, coloque la punta de la cánula sobre la ranura y, una vez situada frente al cúmulo de polvo, suelte el globo.

! CONSEJO: hágase un mullet antes de comenzar.



6

La ayudita

Si el polvo es extremadamente obstinado y el cartucho no termina de hacer contacto, no dude en invocar auxilio de las fuerzas subterráneas. Un sencillo ritual de magia arcana o la promesa de ceder su alma por toda la eternidad le permitirá invocar a Pazuzu, demonio sumerio regente de los espíritus del viento. Este simpático íncubo con cabeza de perro y cola de escorpión podrá batir sus alas para barrer cualquier tipo de suciedad del electrónico en el acto. ¡Qué alivio!

ESTA VEZ LE TOCA A CORINA GONZÁLEZ TEJEDOR, ROCKSTAR DE LA LOCUCIÓN ARGENTA, SOMETERSE A NUESTRO CLÁSICO CUESTIONARIO FICHINERO.

.TXT ENRIQUE D. FERNÁNDEZ .JPG GENTILEZA CORINA GONZÁLEZ TEJEDOR

> ¿A QUÉ COSAS LES METÉS FICHA?
A todo aquel que quiera crear con identidad propia, a la gente a la que le importás, a los maestros de la vida y a quienes pueden sostener en hechura 7 cosas de las 10 que promueven.

> ¿QUIÉN ES EL PLAYER 2 DE TU VIDA?
Desde que nació, mi hijo, Julen.

> SI TU ENERGÍA SE MIDIERA TIPO HEALTH BAR, ¿QUÉ COSAS LA LLENARÍAN CUANDO TE QUEDÁS EN ROJO?
Mi trabajo, mi hijo, mis amigos, mi gente, la música, los shows, los discos, los pibes, los viajes.

GAME OVER

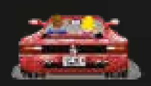
> ¿QUÉ ETAPA DE TU VIDA YA TERMINÓ?
Ninguna, porque necesito todos mis pasados para construir este presente.

> ¿ALGO QUE TE HAYA HECHO CRECER?
Ver nacer y crecer a mi hijo desde hace 10 años. Nada me ha hecho crecer más. Antes de su llegada, las crisis, las convicciones, el amor. Bah, siempre el amor.

"NECESITO TODOS MIS PASADOS PARA CONSTRUIR ESTE PRESENTE".

> ¿A QUÉ/QUIÉN/QUIÉNES LES GANASTE UNA BATALLA POR KO?
A los cigarrillos.

> ALGÚN LOGRO EN TU VIDA QUE CUANDO PASÓ FUE COMO BAJAR LA BANDERITA DEL *MARIO* Y PASAR DE NIVEL.
Hay montones. Gene Simmons anunciando mi show en la radio. El día que transmití a Metallica, una banda que se suponía que jamás transmitiría, y mucho menos en un gran momento. El día que en Chile presencié un ensayo de los Rolling Stones en el comienzo de su última gira por Sudamérica. El día que Bono Vox me vino a saludar en mi móvil callejero, y la jornada cuando transmití a Jack White y Robert Plant en un mismo día. No sé dónde empezó, solo sé que sigue.



> ¿A DÓNDE TE GUSTARÍA ESCAPARTE?
Más que escaparme, me gustaría viajar, pero en el tiempo, para atrás y adelante.

> ¿CUÁL FUE EL PRIMER VIDEOJUEGO QUE JUGASTE Y CUÁL ES EL ÚLTIMO?
Esa especie de tenis de ladrillo de Atari que jugábamos en blanco y negro y que nos mantenía horas en vilo; y de lo último, el *Guitar Hero*.

MINIBÍO

MADRE, COMUNICADORA, BAILARINA, MELÓMANA. CORINA TIENE MÁS DE 20 AÑOS DE TRAYECTORIA EN EL PERIODISMO MUSICAL, ADEMÁS DE CORONARSE COMO UNA DE LAS VOCES FEMENINAS MÁS INFLUYENTES DE LA RADIOFONÍA ARGENTINA, DEJARÍA SU MARCA EN LA **ROCK & POP** AL FRENTE DE *CLÁSICO DE CLÁSICOS*, PARA LUEGO MILITAR EN LAS EMISORAS **RADIO UNO**, **RADIO NACIONAL** Y **MILENIUM**. FUE CONDUCTORA EN **I-SAT**, VJ EN **MTV** Y CRONISTA EN LA **TELEVISIÓN PÚBLICA**. ACTUALMENTE CONDUCE *TODO TIENE UN LÍMITE* LOS SÁBADOS DE 14 A 17 HS. Y LOS DOMINGOS DE 13 A 16 HS. EN **BLUE 100.7**.



UNA REVISTA (UNA TAPA) PARA MOSTRARLES A LAS NUEVAS GENERACIONES. CON ESTO CONVIVIMOS LOS QUE NACIMOS EN LOS 80.

.TXT JUAN IGNACIO PAPALEO .JPG GENTILEZA HERNÁN PAZ

¡ESCANEATE EL CÓDIGO QR Y REVIVÍ LOS GOLES DEL BATIGOL!





25 AÑOS ES TODO

Lo impreso, impreso está. Y esa magia nos dice muchas cosas de un momento. Seguramente esta tapa haya sido hecha a las apuradas. Pensemos que, como mucho, a las 48 horas de finalizados los partidos la revista ya estaba distribuida en los kioscos. Una locura. Desde 1993 la selección mayor no gana ningún torneo importante; esta fue la última tapa como campeones. Otra locura. La tirada de 200.000 ejemplares hoy nos suena descomunal. No nos entran en la cabeza esos kilos de papel impreso. Tercera locura. La revista, lamentablemente, después de varios intentos de adaptación a una nueva época de comunicación, sacó su último número en enero de 2018, tras 99 años. 20 años no serán nada, pero en 25 puede pasar de todo.

